

**Alphabet  
vivant et vécu**  
Ainsi marche le cerveau  
  
Un bon début  
pour une bonne fin!



**Loved living  
Alphabet**  
That's how  
the brain works  
Beginning good  
all good!



**Geliebt gelebtes  
Alphabet**  
so lernt das Gehirn  
  
Anfang gut  
alles gut!



**Alfabeto  
vivente e vissuto**  
così funziona il cervello  
  
Un buon inizio  
per un gran finale!



**Malovaná -  
milovaná  
abeceda**  
tak se učí mozek  
Začátek dobrý  
všechno dobré!



**Mylima gyva  
abėcėlė**  
taip veikia smegenys.  
  
Gera pradžia-  
gera ir pabaiga!



**Iubim  
alfabetul viu**  
așa funcționează  
creierul.  
Începem bine,  
totul bine!



**An Aibítir Bheo  
Bheathach Ghrámhar**  
sin mar a fhoghlaimíonn  
an inchinn  
Dea-thoradh a thagann  
ó dhea-thús!



# Fit For Future

Le Pigeon Voyageur  
35, rue Principale  
F – 67130 Fouday  
info@domitia.org

## Activités ABCDirekt du 5 Septembre au 5 Octobre

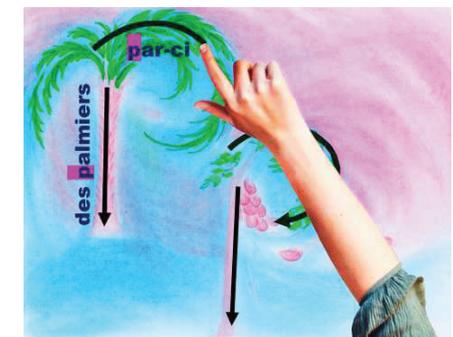
05/09 Jour International OMS des maux de tête:  
"Malin, pas bête: fini les maux de tête! Education demain (deux mains!) "

08/09 Journée Internationale de l'Alphabétisation des Nations Unies, «Les Petits d'Abord». Exposition de tous les produits.

09/09. Jour des Grands-Parents, «Chère grand-mère, cher grand-père, lisez-moi une histoire": informations sur les téléchargements gratuits par la télé.

15/09 Journée Internationale des Nations Unies pour l'Éducation, la Liberté et la Démocratie  
"Une Meilleure Éducation - Une Meilleure Démocratie"

05/10 Le Jour Mondial des Enseignants (UNESCO) : "Le début est décisif"



# MATÉRIEL LUDICO-EDUCATIF - L'ALPHABET VIVANT ET VÉCU

Matériel solide, esthétique et attrayant pour l'enfant



Le **CD** soutient les éducateurs (et aussi les orthophonistes) pour tous les groupes d'âge. Les textes favorisent la diction et la fluidité verbale. Il fournit le conte de l'alphabet avec de la musique, une fois en texte et une fois en version beatbox pour des jeux de mouvements et une interprétation libre.

## De 1 à 6 ans

Les **figurines** permettent même aux plus jeunes de participer activement. Pendant que les plus âgés utilisent les textes comme exercice de volubilité, les plus petits l'accompagnent en promenant ces acteurs sur la table. Ainsi ils intériorisent les lettres par un jeu de rôle. Fabriqués en bois, ils offrent également un effet de percussion et protègent l'environnement.



Les **marionnettes** favorisent le développement de l'empathie et du langage, ainsi que la dextérité manuelle. Comment les créer facilement avec les enfants, se trouve dans le guide.



Les jeux avec **figurines dans le sac** permettent aux jeunes enfants de se concentrer de manière ludique et systématique à la fois en identifiant par le sens de touché les différences entre des formes semblables.

Une fois par an, la newsletter informe des nouveaux téléchargements gratuits, du nouveau matériel dans d'autres langues, des cours de formation et des offres d'emploi pour l'enseignement favorable au cerveau. Inscrivez-vous à la newsletter à [www.alphabetshop.eu](http://www.alphabetshop.eu)



## De 4 à 9 ans

Le **DVD** présente le conte de l'alphabet sous forme de vidéo. Les exercices d'écriture intégrés en temps réel sont la clé du succès spontané des apprenants et des enseignants.

### L'immersion en langue étrangère

Le décodage de Vera F. Birkenbihl permet de comprendre des mots et des phrases d'une langue étrangère spontanément. En outre, l'effet sonore fort des textes du conte ABC permet de mémoriser des mots étrangers rapidement et durablement. Cela fait de ce conte un excellent outil d'immersion linguistique.



Le **Guide pour les éducateurs** fournit des idées pour une utilisation créative du matériel. Un aperçu de ses chapitres se trouve à la page suivante.

### Mon premier livre de lecture: embrasser un pays!

Ce livre est en développement dans plusieurs pays: un voyage d'aventure et en même temps un voyage dans le temps à travers des légendes et des richesses géographiques d'un pays. Une expérience personnelle ravissante d'un pays qui fait des enfants les experts et les guides de la famille en vacances avec un savoir qui ouvre des portes et des cœurs en traversant un pays.



# MATÉRIEL LUDICO-EDUCATIF - L'ALPHABET VIVANT ET VÉCU

## Matériel pour l'écriture et le dessin



Le **Poster** (également utilisée comme plateau de jeu) est la base à tout âge pour le développement de fonctions cérébrales focalisées. A vol d'oiseau, il montre le panorama entier du conte de l'alphabet. Par sa forme arrondie, cette vision globale est rassurant et enveloppant. Il contient aussi les phrases clés des lettres comme version courte du conte.



### De 2 à 6 ans

Le **dossier** au format paysage A4 est la "maison" des activités. Un registre d'onglets coloré permet même aux jeunes enfants de ranger leurs feuilles correctement et de les avoir sous la main.

Le **livre d'images** est le premier élément dans le dossier. Il contient 28 grandes images ainsi que le texte intégral du conte avec des aides à la lecture colorées et des conseils pour parents et éducateurs. C'est la base des activités dans le dossier.

Le **livre de coloriage** est la version élève du livre d'images. Les croquis des figures garantissent que leurs formes correspondent avec les lettres. L'espace libre autour invite à exprimer de manière créative ses propres expériences. Le Guide de l'Éducateur fournit des propositions pour entraîner des compétences sociales au sein des groupes tout en dessinant.



### De 4 à 9 ans

Les feuilles de „**Contexte Transparent**“ joignent les images dans le dossier. Cela unit pour le cerveau l'image et la lettre comme des "briques Lego".



Le **poster au coucher** a une longueur de 2 mètres de A à Z. En le regardant au-dessus du lit, l'enfant peut se détendre et apprendre de manière intuitive. Le guide fournit des propositions de discussion et d'exploration partagée.



Le **cahier d'exercices** est la version élève des feuilles „Contexte Transparent“. Les exercices "en place" permettent une écriture décontractée et belle dès le premier coup. De manière précise, légère et 'aérien', ils orientent bien le sens des mouvements.



Les **cartes de jeu** font de la lecture une activité sociale avec des jeux comme Memory, le jeu de rôle, les mots croisés et dominos.



La **boîte à outils pour petits auteurs** élargit le vocabulaire et favorise la joie de l'écriture créative par le plaisir des sons de la langue, par laquelle nous avons appris à parler. La conception permet de saisir spontanément les structures grammaticales.

# GUIDE POUR ÉDUCATEURS - L'ALPHABET VIVANT ET VÉCU

Des sauts quantiques décomposés en petites étapes faciles et fascinantes

Dans les chapitres suivants, le Guide pour Éducateurs donne des instructions concrètes pour une utilisation ciblée du matériel.

## 1. Pieds sur terre par le son (pour les plus jeunes).

Claquons les mains, tapons les pieds! Activités holistiques avec tous les sens.

## 2. Le mouvement libère la langue

Habile, intelligent et heureux avec les activités musicales, qui soutiennent le contrôle du corps, l'intelligence et la parole par des moyens rythmiques (également efficaces en orthophonie).

**Matériel:** CD, livre d'images et instruments simples de percussion

3. **Curiosité et empathie par le jeu de rôle** (à partir de 3 ans). Pratiquer la concentration, la fluence verbale et les compétences sociales par le biais d'une interaction sociale (efficace aussi pour l'immersion en langue étrangère).

**Matériel:** Poster, CD, marionnettes, figurines dans le sac.

## 4. UN seul monde (à partir de 4 ans).

De partager ses propres expériences et d'écouter les autres développe la conscience sociale. Dans le conte ABC, les enfants découvrent que le monde étrange des lettres est en effet un monde de caractères qu'ils connaissent. Cela rassure et soutient l'apprentissage.

**Matériel:** poster, poster au couché, cartes de jeu.

## 5. MON monde (à partir de 5 ans).

L'expression de ses propres expériences par les moyen des couleurs développe la motricité fine et enracine les lettres de manière durable dans le cerveau ainsi que dans des expériences émotionnelles. Un concours de la diversité, qui n'a que des gagnants, encourage la prise de conscience de ses propres capacités ainsi que de celles des autres et permet de s'entraider.

**Matériel:** poster, livre d'images, livre de coloriage.

## 6. Que l'écriture est amusante! (à partir de 5 ans)

Exercices d'écriture en tant que sport de doigts et œuvre d'art. Profitant de l'élan naturel et de la gravité, chaque exercice fournit les bases d'une écriture décontractée et belle.

**Matériel:** Feuilles "Contexte Transparent" et Boîte à Outils de A à Z pour les petits Auteurs.

## 7. S'éclater der rire! (à partir de 7 ans)

Tout le monde aimerait **écrire** des histoires riches et amusantes, rire au lieu de ruminer et intérioriser naturellement la **grammaire**. Avec le livre de référence coloré comme boîte à outils et avec le concours de la diversité, dans lequel il n'y a que des gagnants, c'est possible!

**Matériel:** Boîte à outils de a à Z pour les petits auteurs

## 9. Avec mon premier livre de lecture je pars en voyage! (à partir de 7 ans)

Un roman d'aventure qui se blotisse dans la géographie d'un pays et ses richesses culturels comme dans une boîte à bijoux. Le lecteur voyage avec les protagonistes à travers leur pays dans un voyage dans le temps. Ils font face aux personnages des légendes et de l'histoire, ils vivent des coutumes et goûtent de la cuisine typique. Cela fait envie d'explorer ce pays lors des prochaines vacances. Ceux, qui ont déjà acquis les bases de la langue du pays respectif avec le livre ABC, peuvent très bien approfondir leurs connaissances ici. Le livre inspire les explorateurs de la famille en vacances

**Matériel:** emblème culturel illustré d'un pays, manuel décodé bilingue, vidéo.

## 8. Immersion en Langues étrangères

Tous les matériaux sont actuellement produits en d'autres langues. La technique du décodage et le profil sonore des textes permettent à toute personne de comprendre spontanément les mots d'une autre langue et de s'en souvenir rapidement. Ainsi toute la famille peut développer ses compétences linguistiques en s'amusant.

**Matériel:** emblème culturel d'un pays en tant que livre d'images, livre de texte bilingue décodé, CD, DVD.

Pour l'amélioration continue du matériel, vos conseils sont importants. Merci de nous faire part de vos expériences à [france@ABCDirekt.eu](mailto:france@ABCDirekt.eu)

# FORMATION - L'ALPHABET VIVANT ET VÉCU

En rapport avec vos objectifs, souhaits et pré-requis, nous vous proposerons une sélection individuelle de modules.  
Ecrivez nous ce que vous recherchez et les expérience que vous apportez : [info@didactic-pilot.eu](mailto:info@didactic-pilot.eu)

Les qualifications suivantes peuvent être obtenues à différents niveaux:

- 1 Coach** pour l' **ALPHABÉTISATION favorable au cerveau**
- 2 Consultant** pour l'**ÉDUCATION favorable au cerveau**
- 3 Concepteur d'AIDES PÉDAGOGIQUES favorable au cerveau.**

1 et 2 sont ouverts à tous.

3 s'adresse aux créatifs (techniciens de vidéo, ingénieurs du son, interprètes, programmeurs, concepteurs, poètes / écrivains, musiciens).

## 1 UNE ALPHABÉTISATION FAVORABLE AU CERVEAU

### 1.1 Assistant (également possible pour les mineurs)

Les participants sont en mesure d'aider les apprenants avec des exercices, par exemple dans les salles de classe ou comme une fille au pair ou baby-sitter.

### 1.2 Coach

La compétence pratique de 1.1 est complétée par une compréhension claire de ce dont le cerveau a besoin pour l'alphabétisation. Les participants peuvent enseigner des groupes de manière autonome.

### 1.3 Instructeur

Sur la base de 1.1 + 1.2, les participants ont la possibilité de former d'autres personnes à ces deux modules.

## 2 ÉDUCATION FAVORABLE AU CERVEAU

### 2.1 Consultant

Les participants acquièrent une compréhension complète des fonctions du cerveau et des conditions dont ils ont besoin pour leur travail.

### 2.2 Instructeur

Sur la base de 2.1, la qualification est acquise pour former les participants du module 2.1.

## 3 AIDES PÉDAGOGIQUES FAVORABLES AU CERVEAU

### 3.1 Concepteur

Les participants acquièrent une compréhension détaillée de l'interaction entre les impressions sensorielles et le développement du cerveau. Dès le début, ceci est combiné avec des exercices.

### 3.2 Instructeur

S'appuyant sur les compétences pratiques des modules 1 et les connaissances théoriques des modules 2, les participants acquièrent au cours d'un stage de deux mois les compétences nécessaires pour former des créatifs dans le module 3.1.

Les modules sous 1 et 2 peuvent être complétés soit en cours d'une semaine par module sur le campus, soit en cours par correspondance.

Les modules 3 sont complétés sur le campus.

Des bourses sont possibles pour une aptitude particulière ou dans le cas de désavantage financier.